



Osaamista
ja oivallusta
tulevaisuuden
tekemiseen

Jasmi Ritola

Tunneilmaisun luominen 2D-animaatiohahmolle

Mitä erilaisia keinoja kannattaa ottaa huomioon
2D-animaatiohahmon tunneilmaisun luomisessa

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi

Viestintä

Opinnäytetyö

20.4.2018

Tekijä(t) Otsikko	Jasmi Ritola Tunneilmaisun luominen 2D-animaatiohahmolle
Sivumäärä Aika	29 sivua + 1 liite 20.4.2018
Tutkinto	Medianomi
Koulutusohjelma	Viestinnän tutkinto-ohjelma
Suuntautumisvaihtoehto	3D-animointi ja -visualisointi
Ohjaaja(t)	Lehtori Peke Huuhtanen
<p>Tässä opinnäytetyössä käyn läpi erilaisia keinoja, joilla voidaan ilmaista animaatiohahmon tunnetilaa. Tarkoitukseni on kehittää itseäni ja oppia tekemään parempaa hahmoanimaatiota. Käsittelen hahmon kehonkielen kautta tapahtuvaa kommunikointia, joka kattaa alleen mm. ilmeet sekä eleet. En käy kehonkieltä läpi yksittäisten ruumiinosien kautta, vaan painotan kokonaisvaltaisiin kuviin, joilla voidaan ilmentää tekemistä.</p> <p>Tunteita herättävä hahmoanimaatio perustuu hyvään roolisuoritukseen. Luvussa 'näytteleminen' kerron, minkälaisin keinoin se luodaan. Perehdyn myös eri lukujen alla, millä keinoin yleisöön saadaan luotua kontaktia hahmon tunnetilan välityksellä ja kuinka tärkeää se on. Loin työtäni varten myös oman hahmon, jonka esittelen työni alkuvaiheilla.</p> <p>Työssäni en opeta animaation perusteita enkä sitä, kuinka hahmoanimaatiota tehdään. Olen tätä opinnäytetyötä varten kuitenkin tehnyt muutaman oman hahmoanimaatiokokeilun, joita pohdin hahmon kehonkielen ja ilmeen muutoksen kautta. En myöskään käsittele animaation lainalaisuuksia, mutta nostan niistä muutaman työni puitteissa esille. Tämä työ on 2D-animaatio painotteinen, enkä käsittele 3D-termejä.</p>	
Avainsanat	Hahmoanimaatio, Tunneilmaisu, Eleet, Ilmeet

Author(s) Title	Jasmi Ritola Establishing emotion for a 2D animated character
Number of Pages Date	29 pages + 1 appendices 20.4.2018
Degree	Bachelor of Culture and Arts
Degree Programme	Media
Specialisation option	3D Animation and Visualization
Instructor(s)	Peke Huuhtanen, Senior Lecturer
<p>In this thesis, I process different methods to create emotional moods for an animation character. The purpose is to improve my own skills as an character animator. I talk about body language, which includes topics such as a gesture and a facial expression. I do not deal with single body parts, but consider verbs in gesture.</p> <p>An emotive character animation is based on a believable acting performance. In the chapter 'acting' I refer to how that performance can be achieved. I also take a look at about how to become emotionally contacted the with audience and how important that is. For this thesis, I created a character, which I'll introduce at an early stage.</p> <p>I am not going to research the basic knowledge of animation or how to create character animation. However, I animated a few tests with my character to reflect the topics about gestures and the change of expression. I'm also not going to take up the principles of animation, even though I will project few of those within the framework of my thesis. This thesis is 2D animation oriented, and will not deal with 3D terminology.</p>	
Keywords	Character Animation, Gesture, Emotions, Facial Expression

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Tarinankerronta	2
3	Animaatiohahmon luonteen huomioiminen suunnittelussa	3
3.1	Hahmoanalyysi	4
3.2	Vetovoima	6
4	Ydintunteet	7
5	Kehonkieli	8
5.1	Gesture eli eleet	10
5.2	Toiminnan sommittelu	14
5.3	Liioittelu	16
5.4	Ilmeet	18
5.4.1	Kasvot	20
5.4.2	Omat kokeilut ja havainnot	21
6	Näytteleminen	24
7	Yhteenveto	27
	Lähteet	28
	Kuvalähteet	29
	Liite 1. Animaatiotiedostot	

1 Johdanto

Tässä opinnäytetyössä keskityn animaatiohahmon tunnetilan ilmaisuun. Puhun aiheista, jotka auttavat animaattoria hyvän roolisuorituksen saavuttamiseksi eleiden sekä ilmeiden avulla. Loin tätä työtä varten myös animaatiohahmon jonka avulla tutkin eleiden ja ilmeiden vaikutusta hahmon ulosantiin.

Käyn aihetta läpi omastani eli animaattorin näkökulmasta ja lähestyn aihetta kehittääkseni itseäni hahmoanimaattorina. Opinnäytetyölläni tavoittelen hyvää tietopakettia pääasiassa itselleni, mutta myös muille aiheesta kiinnostuneille. Olen jo pitkään ollut kiinnostunut hahmoanimaatiosta ja varsinkin siitä, miten luodaan tunteita herättäviä hahmoja. Tavoitteenani onkin saada kerättyä olennaista tietoa tästä aiheesta: mitkä tekijät vaikuttavat siihen, miten luodaan piirroshahmo, joka tuntuu elävältä ja ajattelevalta, ja miten se saadaan herättämään tunteita myös yleisössä.

Oma tähänastinen opintopolkuni sisältää toisen asteen graafisen suunnittelun perusopinnot, josta muutaman mutkan kautta päädyin Metropoliaan opiskelemaan 3D-animointia ja -visualisointia. Animaatio on kuitenkin aina ollut itselleni intohimo. Minulla on myös noin 3 vuotta konkreettista kokemusta animaattorina, josta puolet on tullut työelämän kautta. Työelämä on opettanut jo nyt paljon alasta, mutta tietysti myös oma jatkuva kiinnostukseni animaatiota kohtaan on toiminut suurena inspiraationa kehittymiseen.

Työni aihe on mielestäni tärkeä, ja siitä voisi olla hyötyä animaatio-opiskelijoille, sillä hyvän hahmoanimaattorin on osattava luoda uskottava roolisuoritus. Koen harmikseni, että en ole saanut aiheesta opetusta kouluissa, olen kuitenkin löytänyt kattavan valikoiman alan kirjallisuutta. Toivon, että työn luettuaan aihe inspiroisi lukijaa yhtä paljon, kuin se on minua inspiroinut.

Lähdemateriaalini on painottunut länsimaiseen animaatioon, joten en puhu esimerkiksi japanilaisesta animaatiosta lainkaan. Rajaan tämän työn ulkopuolelle animaation lainalaisuudet, jotka ovat tekninen perusosaaminen animaation luomisessa. Nostan näistä lainalaisuuksista esiin silti muutamia, joita käsittelen aiheeni kautta. Tässä työssä ei myöskään puhuta huulisynkronisoinnista tai 3D-termeistä. Käsittelen sanastoa, joka ei lukijalle välttämättä avaudu, ellei tämä tunne alan termistöä.

2 Tarinankerronta

"Our tools of communication are the symbols that all men understand because they go back before man developed speech."

(Thomas & Johnston 1981, 16)

Aloittaessani tutkimaan mitä kaikkea aiheeni käsittelisi, kiinnostuin myös ihmisen historiasta. On mielenkiintoista ymmärtää, mistä meille itsestään selvät asiat, kuten sosiaalinen vuorovaikutus, juontavat juurensa. Hahmon tunteen ilmaisu ei mielestäni rajoitu ainoastaan ulkoisiin tekijöihin, vaan siihen kuuluu myös luonne ja arvot. Aihe on äärimmäisen mielenkiintoinen ja ulottuu todella pitkälle historiaan. Raotan historiankirjan sivuja vain sen verran, että saan hieman taustatietoa aiheelleni.

Huomasin, että monessa lähteessä puhutaan tarinankerronnasta. Kiinnostuin, mitä tällä tarkoitetaan. Jos meillä ei olisi tarinoita tai edes kykyä kertoa niitä, ei olisi hahmojakaan. Ilman hahmoja ei olisi niiden tunteita tai persoonallisuutta. Avaan tätä aihetta hieman seuraavassa tekstissä.

Voisi sanoa, että ihminen on luonnostaan tarinankertoja. Me kerromme itsellemme tarinoita joka päivä ja koko ajan. Tarinoita, jotka käsittelevät päivämme tapahtumia tai oppimiamme asioita. Jopa yöllä pyörittelemme päässämme erilaisia tarinoita. (Gottscall 2014.) Kykymme puhua olemattomista asioista, ja vielä uskoa niihin, tulee lajimme kehityksen historiasta.

Ihmiselle on kauan sitten syntynyt ainutlaatuinen kyky ilmaista tunteita ja ajatuksia joiden avulla voimme kommunikoida monipuolisesti keskenämme. Meille ihmisille on kehittynyt kyky välittää kuulemaamme sekä oppimaamme eteenpäin, toisin kuin muilla eläimillä. Olemme myös lajina sosiaalinen ja utelias. Puheen kehittymisen myötä ihmiselle on kehittynyt kyky puhua asioista, joita ei ole edes olemassa. Kuvitteellisista asioista puhuminen ja niihin uskomisen on auttanut meitä tulemaan laajamittaisesti toimeen toistemme kanssa. Mikäli uskomme samaan asiaan tai jaamme samanlaisia arvoja, tuo se meidät heti lähemmäs toisiamme, vaikkemme olisi aiemmin tavanneet. (Harari 2011, 33–40).

Hooks (2017, 15) puhuu myös aiheesta. Hän käyttää termiä teatraalinen todellisuus, viitattaessaan tarinankerronnan kautta keksittyyn todellisuuteen. Hän lähestyy aihetta näyttelijän ja animaattorin näkökulmasta.

Näyttelijän tai animaattorin tulee osata luoda uskottavaa käyttäytymistä keksityssä todellisuudessa, jotta saadaan aikaan teatraalinen näytös. Hooks (2017, 15) kertoo kahdesta todellisuudesta: normaali todellisuus sekä teatraalinen todellisuus. Teatraalinen todellisuus on kytköksissä tarinankerrontaan, ja siinä näytetäänkin vain ne alueet, jotka ovat tarinalle olennaisia. Se siis on todellisuus, joka sijoittuu keksittyyn tarinaan ja sen maailmaan sekä hahmoihin. Teatraalisessa todellisuudessa on tultava esiin myös konflikti, mikä tekee näytöksestä mielenkiintoisemman. Normaali todellisuus taas on sitä, mitä kokee esimerkiksi ruokakaupassa tai ostoskeskuksessa. Se on siis todellisuus, missä jokainen meistä elää tällä hetkellä.

3 Animaatiohahmon luonteen huomioiminen suunnittelussa

Hahmosuunnittelu on tärkeä, mutta laaja aihe. Se kattaa kaiken hahmon historiasta arvoihin ja ulkonäköön. Aiheesta saisi jo itsessään laajan opinnäytetyön, jonka takia en käsittele sitä omassa opinnäytetyössäni syvemmin. Haluan nostaa aiheesta kuitenkin muutaman kohdan esille, sillä hahmosuunnittelussa voidaan vaikuttaa hahmon luonteeseen, joka vaikuttaa sen tunneilmaisuuksiin. Hahmon persoonallisuuden tulisikin olla yhtä kiehtova kuin sen ulkonäkö. Mielestäni vetoava ulkomuoto ei kanna pitkälle, mikäli luonne on lattea. Kuten oikeassakin elämässä, koreaan ulkomuotoon on aluksi helppo ihastua, mutta kurja luonne on luotaantyöntävä.

Yleisönä haluamme samaistua hahmoihin ja nähdä niissä vähän jotain itsestämme. Hahmosuunnittelu tuleeikin siis olla tehty vahvalle pohjalle, sillä koko tarina perustuu näihin hahmoihin ja heidän emotionaaliseen seikkailuunsa (Hahn 2008, 16). Hyvä hahmosuunnittelu alkaakin hahmon luonteesta ja motivaatioista, jonka ympärille luodaan itse hahmo. Jotta yleisö jaksaa seurata tarinaa, on hahmosta tehtävä vetoava. Vetoavuus on kuitenkin aina hyvin subjektiivista, eikä se esiinny vain esimerkiksi kauneutena. Hahmossa tulee olla jotain kiinnostavaa. (Hahn 2008, 33).

Hooks (2017, 58) tiivistää aiemman tekstin hyvin: se, mitä näemme hahmosta, on vain pieni osa verrattuna siihen, mitä on pinnan alla. Sen takia hyvin luotu persoonallisuus antaa suunnan hahmon tunnetilojen ilmaisuun.

Parhaat kohtaukset animaatioelokuviissa usein syntyvät animaattorin taidosta sisäistää hahmon luonne, joka loistaa ruudulle sujuvana animaationa. Pelkkä tekninen suoriutuminen suoraan kuvakäsikirjoituksesta animaatioksi jättää lopputuloksen helposti kankeaksi. (Thomas & Johnston 1981, 395–401.) Ennen kunnollisia hahmosuunnitelmia tarinaa on vaikea miettiä muuna kuin kokoelmana erilaisia kohtauksia. Hahmot tuovat aina mukanaan henkilökohtaisemman kokemuksen katsojalle. (Thomas & Johnston 1981, 405.)

Hahmon tulisi olla niin omintakeinen, että sen tunnistaa vaikka sen muodon piirtäisi kepillä hiekkaan (Creative bloq 2017). Omaperäisyys onkin avain hyvään hahmosuunnitteluun. Sen avulla luodaan hahmo, jolla on uniikki olemus ja joka elää kiinnostavassa maailmassa. Kun hahmo toimii omista kokemuksistaan tulevien mielipiteiden kautta, tulee siihen heti syvyyttä, joka tekee hahmosta realistisemman. Intohimo, mielipiteet ja kokemukset tekevät tarinan tapahtumista hahmolle sekä yleisölle tärkeämmän ja dramaattisemman. (Movshovitz, 2016, 21.)

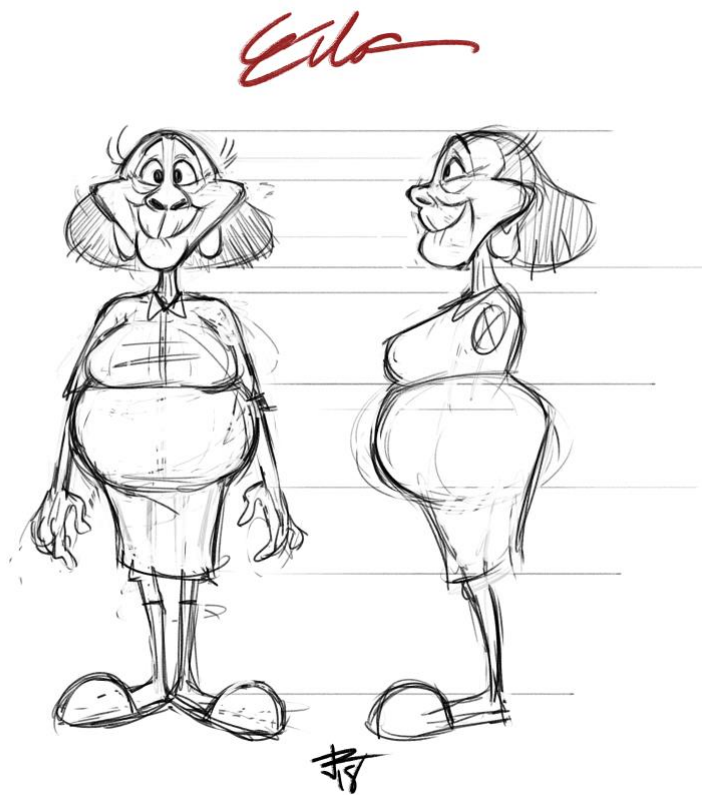
3.1 Hahmoanalyysi

Luotaessa hahmoa esimerkiksi animaatioelokuvaa varten, on otettava huomioon paljon erilaisia persoonallisuuteen ja kokonaisilmeeseen vaikuttavia tekijöitä. Jotta animaattorit olisivat keskenään aina samalla sivulla hahmon suhteen, on studioltä löydettävä jonkinlainen hahmoanalyysi. Varsinkin isommissa studioissa, joissa työntekijöitä on kymmeniä, jopa satoja, eikä kommunikointi ole mahdollista, kunnollisten taustatietojen avulla hahmo on helpompi pitää muotissa. (Hooks 2017, 58–59.)

Opinnäytetyötäni varten halusin suunnitella hahmon. Katso kuvio 1. Kehittelin hahmolleni sen verran taustatietoa, että voin havainnollistaa oppimaani. Suunnitteluvaiheessa loin muutaman hahmolle ominaisen luonteenpiirteen, jotta kehonkielen esittäminen olisi yksilöllisempää.

Kehitin hahmon nimeltä Eila. Hän on luotu suoraan omasta mielikuvituksestani, mutta sain siihen kuitenkin hieman vaikutteita Disney Pixarin Coco (Disney, Pixar 2017)

elokuvasta. Elokuvassa on monen ikäisiä ihmisiä, joista varsinkin vanhukset olivat itselleni inspiroivimpia. Piirrän usein eläinhahmoja, joten halusin tehdä hahmon, jossa olisi minulle mielekästä haastetta. Olen myös jo jonkin aikaa ollut kiinnostunut luomaan persoonallisen näköisiä hahmoja kauniiden ja sopusuhteaisien sijaan. Hahmon lyhyeen analyysiin on tuotu myös osittain piirteitä omasta isoäidistäni. Hooks (2017, 59) on kirjassaan esitellyt kattavan hahmoanalyysipohjan, jonka avulla on helppo tarkistaa, löytyykö hahmosuunnitelmasta kaikki, mitä hyvään hahmoanalyysiin vaaditaan. Analyysia pohjalla käyttäen loin Eilalle luonteenpiirteitä.



Kuvio 1. Hahmokuva Eilasta

Eila on 81-vuotias suomalainen nainen, jolta ei elämäniloa puutu, vaikka aviomies ja lähisukulaiset ovat kuolleet jo aikoja sitten. Hän teki aikoinaan pitkän työuran sellutehtaalla eikä pelkää fyysistä työtä tai haasteita, vaan tarttuu helposti tuumasta toimeen. Luonteeltaan hän on reipas ja iloinen haaveilija. Vaikka mummo on ikäisekseen elämänsä kunnossa, pienet muistikatkot tai asioiden sekoittaminen keskenään kulkevat

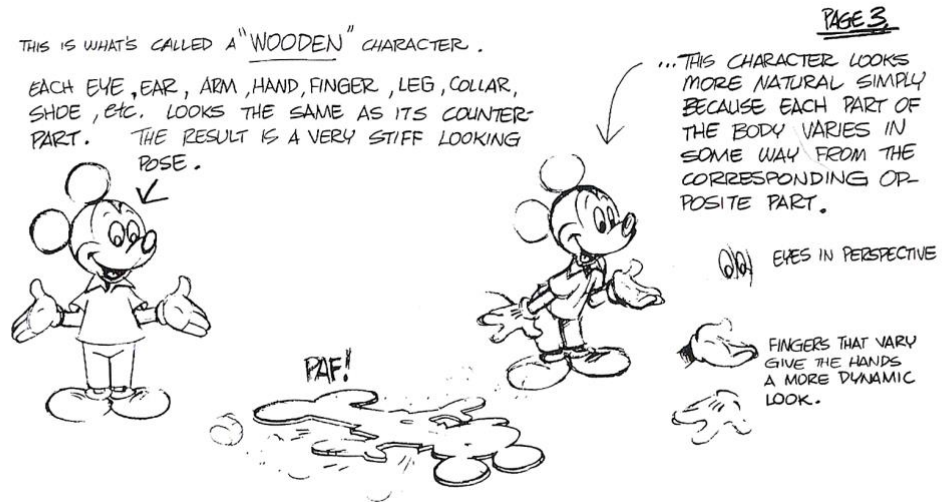
arjessa mukana. Myös jalat tuntuvat olevan toisinaan hieman lukossa, varsinkin pitkän istumisen jälkeen.

3.2 Vetovoima

”Näyttelijöillä on karismaa, kun taas animoiduilla hahmoilla vetovoimaa” (Johnston & Thomas 1981, 68)

Käsittelen vetovoimaa opinnäytetyössäni, koska mielestäni se on tärkeä ottaa huomioon aina kun lähdetään tekemään mitä tahansa uutta kuvaa tai kohtausta. Vetovoima ei ole vain animaatiohahmoon liittyvä käsite, vaan sitä voidaan hyödyntää niin hahmojen kuin esineidenkin suunnittelussa. Vetovoimaisia hahmoja ei myöskään esiinny pelkästään animaatiomaailmassa. Kadulla vastaantuleva henkilö voi myös olla hyvin vetovoimainen. Hänellä saattaa olla esimerkiksi omintakeinen pukeutumistyyli tai vaikka hymy, jossa on jotain vetovoimaista. Mielestäni juuri omintakeisuus on yksi vetovoimaisimmista piirteistä animaatiohahmolla.

Ihmissilmä hakeutuu luonnostaan vetoavaan kuvaan. Vetovoima tarkoittaakin kaikkea sitä, mitä halutaan nähdä: charmikkuutta, näyttävää suunnittelua tai vaikka vain yksinkertaisuutta. Heikosti piirretystä kuvasta usein puuttuu vetovoimaisuus. Kuviossa 2 rinnakkain kaksi kuvaa, josta toisesta puuttuu vetovoima, jonka takia se vaikuttaa elottomalta. Myös piirroksesta, joka on liian monimutkainen tai vaikeasti luettava, puuttuu usein vetovoima. Heikko hahmosuunnittelu, kömpelöt muodot ja epämääräinen liike kertovat vetovoiman puutteesta. Katsojat haluavat nähdä jotain, mikä on vetoavaa, on se sitten ilme, itse hahmo, liike tai koko tarinankerronta (Thomas & Johnston 1981, 68).

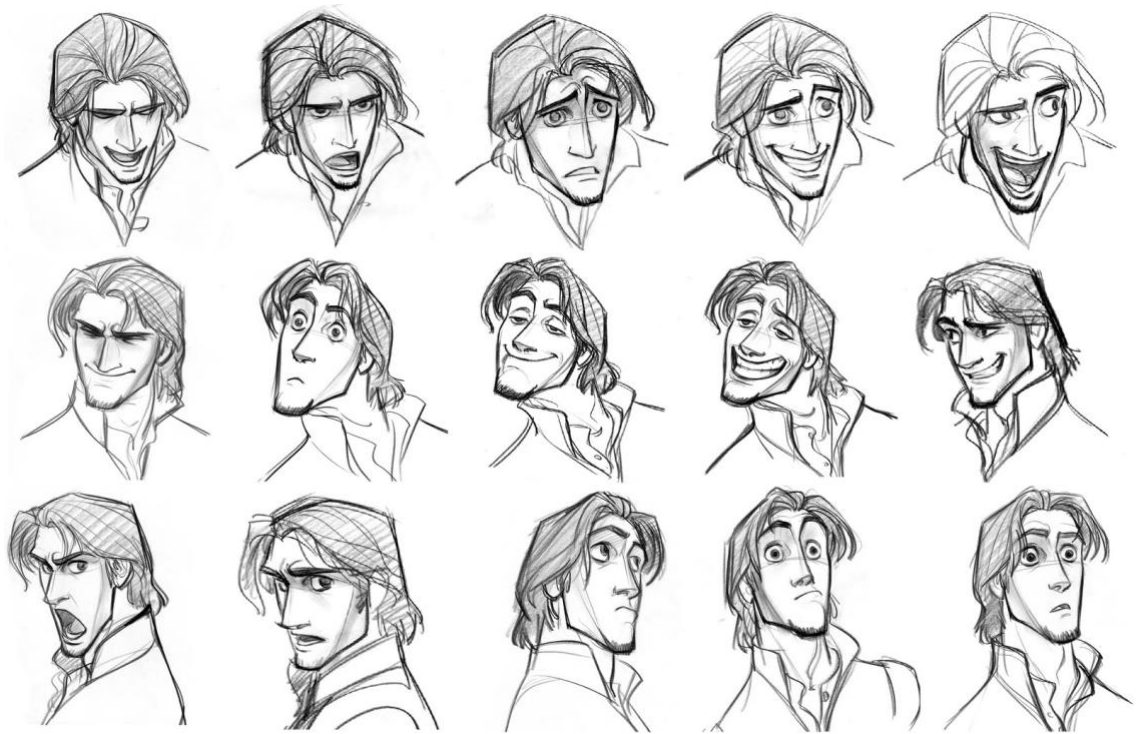


Kuvio 2. Hahmo on heti paljon vetovoimaisempi, kun sillä ei ole symmetrisiä osia (Thomas & Johnston 1981 67)

4 Ydintunteet

Tässä luvussa käsittelen meille kaikille yhteisiä ydintunteita, miltä ne näyttävät ja kuinka ne eroavat toisistaan. Tunne on tila, joka herättää jokaisessa tarpeen toimia tämän tunteen mukaan. Emme ole ajatustenlukijoita, joten tunteen tulee näkyä animaatiohahmolla tekemisen kautta. Samaistumme hahmoon, kun samaistumme sen tunteisiin.

Maailmassa on monia tuhansia tunteita ja ilmeitä, jotka johtavat pitkälle evoluutioon, ja näihin vaikuttavatkin biologisten tekijöiden lisäksi sosiaalinen kasvatus sekä kulttuurit. Hooksin (2017, 63-64) mukaan olemassa on seitsemän ydintunnetta: *ilo*, *suru*, *viha*, *pelko*, *inhotus*, *hämmästy*s sekä *halveksunta*. BBC:n artikkelissa (BBC 2014.) kuitenkin puhutaan vain kuudesta ydintunteesta, jotka ovat muuten samat kuin Hooksilla, mutta pois lukien halveksunnan. Artikkelissa tutkijat olivat tehneet havainnon, jossa hämmästystä ja pelkoa yhdistävä piirre on kuvattu usein avoimina silminä, kun taas vihaa ja inhotusta yhdistää nyripistetty nenä. Ilo ja suru taas ovat luoneet selvästi tunnistettavimmat ilmeet läpi historian. (Katso kuvio 3)



Kuvio 3. Monipuolinen ilmekartta Flynn Rider hahmosta (Glen Keane, 2010)

Tunteet eivät tietenkään aina näyttäydy jokaisella ihmisellä samanlaisena. Meillä jokaisella on erilaisia syitä olla iloinen ja monia erilaisia keinoja ilmaista sitä. Kaikkien tunteiden ilmaisussa on silti aina jotain keskenään yhteistä, mutta suuri ero juuri siinä, kuinka se välittyy ulospäin. Ilme ei valehtelee, vaikka yrittäisi kontrolloida visuaalista signaalia, jota lähettää. (Hooks 2017, 63–64.)

5 Kehonkieli

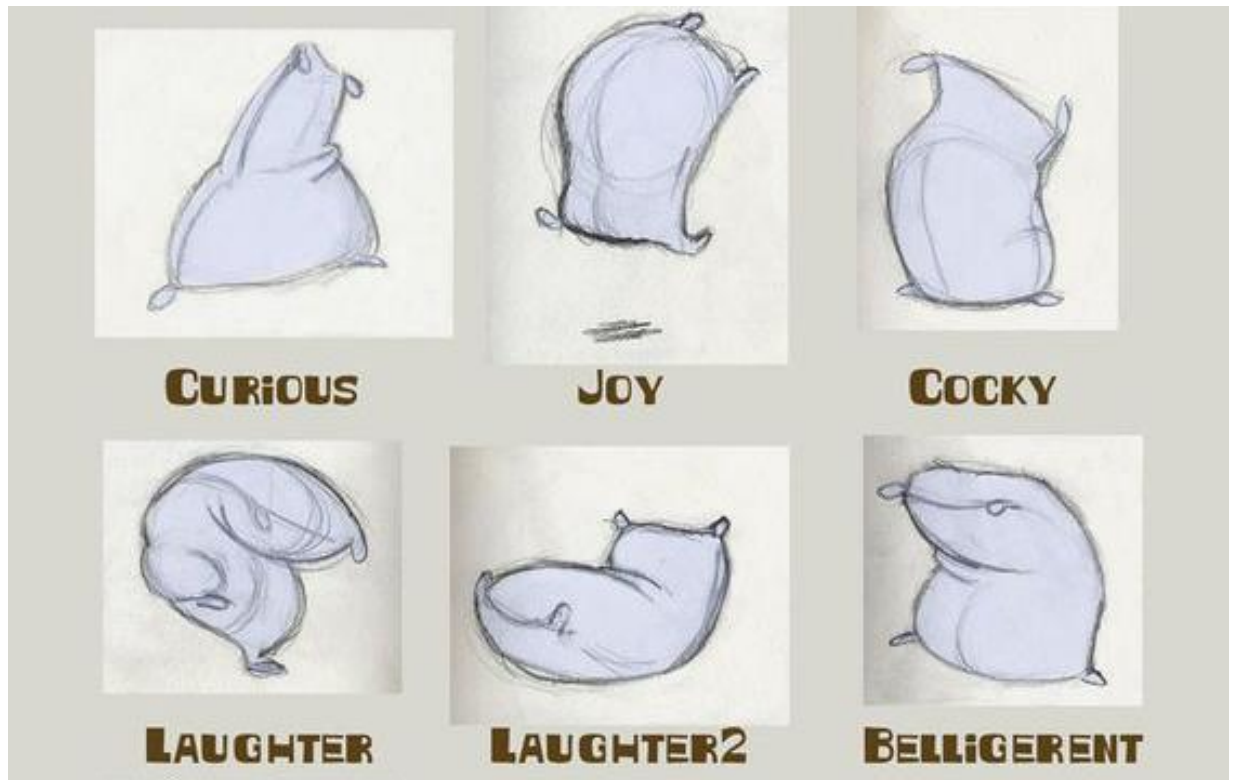
Animoi ideoita, älä asioita. Toimintaa, älä vain tyhjiä asentoja. Eleitä, eikä pelkkää anatomista struktuuria (Stanchfield 2009, 196.)

Kehonkieli on sanatonta kommunikointia. Se on kehittynyt, jotta voisimme lukea toistemme käytöstä. Usein kehonkieli kertooikin aikomuksistamme enemmän kuin sanomamme sanat. Iloisena vartalomme heijastaa vastaanottavuutta esimerkiksi avoimilla käsillä ja avartuneella katseella. Suomme myös saattaa kääntyä hymyyn. Kehonkieli toimii myös päinvastoin. Aistimme muista, jos heillä on murheita. Käytös on silloin enemmän sisäänpäin kääntynyttä. Ristityt jalat tai kädet esimerkiksi viestivät

sulkeutuneisuudesta. Vaikka kehonkieli on universaalia, olemme usein kulttuureista tai kopioimalla oppineet tietynlaisia käyttäytymismalleja. Stanchfield (2009, 131) mainitsee kirjassaan: ”esimerkiksi nyökkääminen tarkoittaa länsimaissa hyväksymistä, kun taas Intiassa on yhteisöjä, jossa tämä tarkoittaa kieltäytymistä.”

Stanchfield (2009, 45) antaa myös esimerkin, jossa hän käy tunnilla piirrettyjen eleiden avulla läpi visuaalista viestintää. Hän kertoo, kuinka pienelläkin muutoksella saadaan kuvaan aikaan täysin erilainen tunnelma. Hänen mukaansa tämä johtuu juurikin universaalista elekielen ymmärryksestä. Ryhdikkyys, asento, tavat, olemus ja liike, kaikki nämä ovat meidän ymmärrettävissämme ja kertovat paljon henkilöstä ja siitä, mitä hän on tekemässä. Tämän takia animaatiossakin pystymme lukemaan nopeasti joitain asentoja ja kehonkieltä, sillä olemme jo aiemmin elämässä oppineet niiden tarkoituksen. Tämä on tehokas keino ja auttaa kommunikoimaan visuaalisesti katsojan kanssa. Stanchfield lisää, että tarinalla on tärkeä merkitys, mutta vasta yhdessä kuvien kanssa tarina herää henkiin.

Animaatiosta oppii paljon, kun painottaa eniten hahmon vartalon kautta tapahtuvaan ilmaisuun. Williamsin (2001, 314) näkemys asiaan onkin: Ensimmäisenä tulisi huomioida, että hahmon olemus ja luonne tulisivat vartalonliikkeen kautta selviksi. (Kuvio 4). Ilmeiden tulisi seuraavaksi tukea vartalonliikettä.



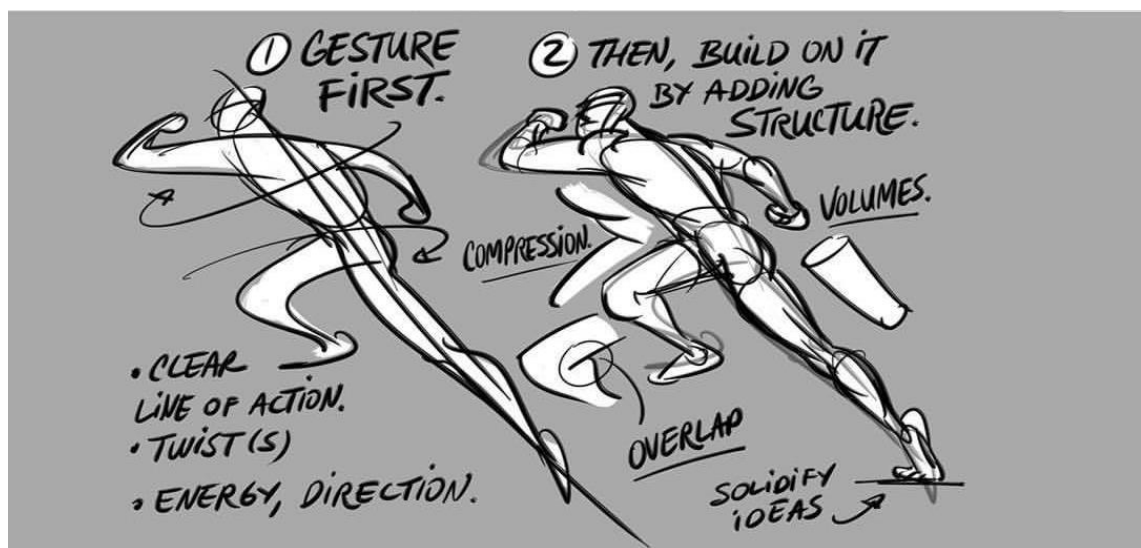
Kuvio 4. Jo pelkällä jauhosäkilläkin voi ilmaista tunnetilaa olemuksen kautta (Brendan Body, 2008).

5.1 Gesture eli eleet

"Draw verbs, not nouns." – piirrä verbejä, älä substantiiveja! (Stanchfield 2009, 69.) Sana *gesture* tarkoittaa suoraan käännettynä elettä tai ilmaisua. Animaatiomaailmassa se siis tarkoittaa eleiden ilmaisua piirretyssä kuvassa. Edellä mainitussa lainauksessa viitataan siis siihen, että tarkoitus on piirtää tekemistä kuvaavia kuvia.

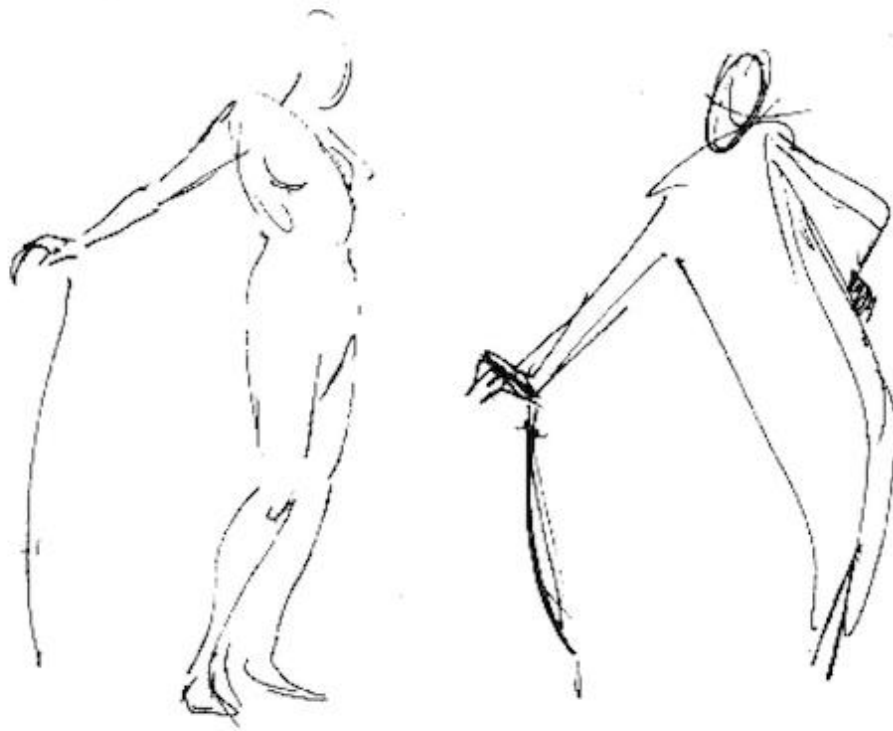
Vasta tämän työn kautta tutustuin termiin syvemmin ja huomasin, että jokaisessa lähdekirjassani puhutaan tästä termistä. Kiinnostuinkin tutkimaan hahmon kokonaisvaltaista eleiden kautta tapahtuvaa viestintää. Elepiirustus tarkoittaa siis kuvaa, jossa ilmaistaan tekemistä. (Kuvio 5) Walt Stanchfield (2009, 45) kuvailee termiä sanoin: *"Gesture is the vehicle used in fitting a character into the role it is called upon to act."* Hän painottaa, että pelkkä mallista piirtäminen ei anna kuvaan liikettä, vaan on suorastaan ajan haaskausta, mikäli kuva on tarkoitus saada puhumaan eleiden kautta. Jokainen kohta animaatioissa on aina enemmän tai vähemmän läjä gesture-piirroksia. (Stanchfield 2009, 69.)

Animaation luomisessa pitää ottaa jatkuvasti huomioon hahmon luonne, eleet ja ilmeet. Usein voikin kysyä itseltään: mikä tässä kaikessa on ideana, mitä hahmon tulisi tehdä tässä kohtauksessa tai miksi hahmo ylipäättään tekee tässä kohtauksessa mitään jne.? Lähtökohtaisesti miettimällä, kuinka kyseinen hahmo tilanteessa toimisi, auttaa lähestymään näyttölemistä hahmon persoonan kautta (Thomas & Johnston 1981, 459). Williams (2001, 315) toteaa saman asian: näyttöleminen tarkoittaa sitä, että tietää mitä hahmo haluaa ja miksi se sitä haluaa. Kyky osata animoida auttaa keskittymään seuraavaksi tärkeään aiheeseen: roolisuoritukseen (Hooks 2017, 5). Kerron kappaleessa 'näyttöleminen' minkälaisin keinoin hyvä roolisuoritus on saavutettavissa.



Kuvio 5. Esimerkki, jossa ensin pohjalle on piirretty ele, jonka jälkeen päälle on rakennettu massa (Griz and Norm, 2018).

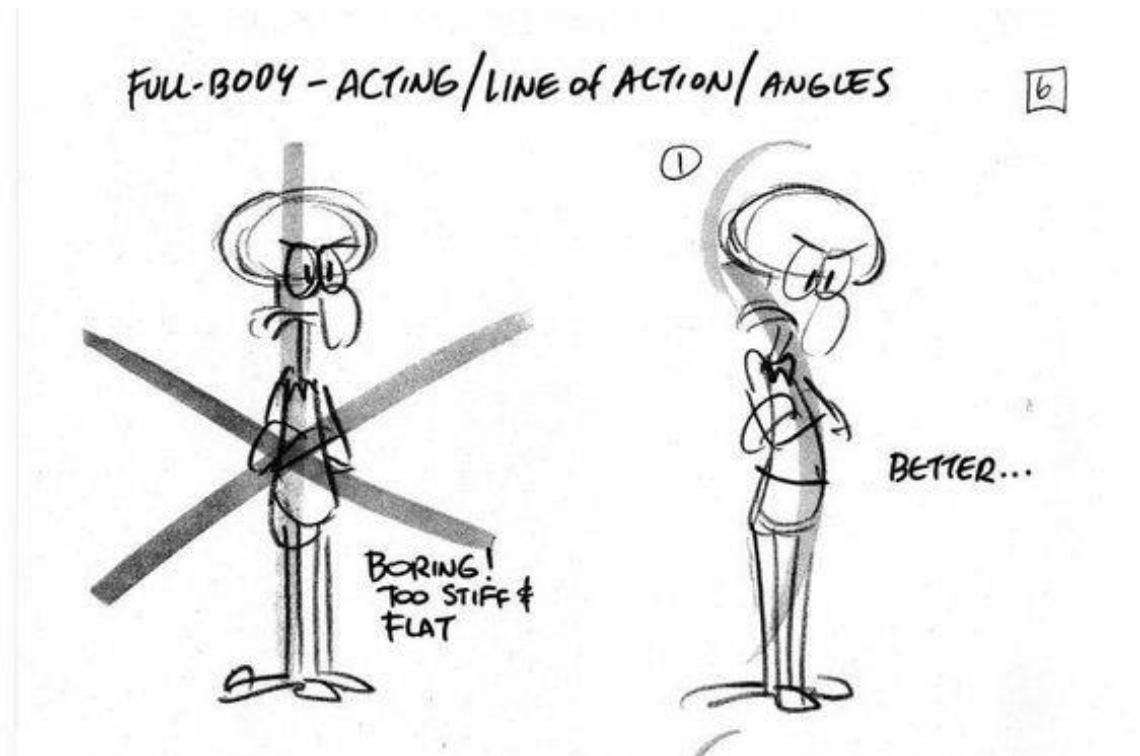
Kyetäkseen jatkuvasti piirtämään kuvia, joilla ilmaistaan haluttu vaikutelma, on tiedostettava elementit, joilla saadaan tehokas ja ilmentävä kuva aikaiseksi. Nämä elementit ovat: näyttely, tarinankerronta ja yksinkertainen, mutta hyvä oivallus. (Stanchfield 2009, 150.) Ymmärrän Stanchfieldin kolme huomiota niin, että hahmolle on osattu luoda tarinankerronnan kautta hyvä roolisuoritus. Oivalluksen ymmärrän niin, että animaattori on ymmärtänyt animoimansa hahmon sielunmaiseman. Hän on siis perillä, minkälainen hahmo on ja kuinka se kussakin tilanteessa käyttäytyisi. Kun tietää, mitä on tekemässä, on lopputulos helpommin saavutettavissa. Sen takia on tärkeää osata luoda monenlaisia eleitä, jotka ilmentävät selvästi haluttua toimintaa.



Kuvio 6. Vasemmalla anatominen piirros, oikealla elepiirros samasta asennosta (Stanchfield, 2009, 375).

Eleet ovat ilmeiden ohella yhtä tärkeä elementti hahmon tunteiden ilmaisussa. Elekieleen kuuluu hahmon liikkeen ilmaiseminen vartalon avulla, ja se on vahva keino tuoda hahmoon luonnetta. Esimerkiksi kävely on jokaisella ihmisellä omanlaisensa. Me kannamme itseämme eri tavoin, ja sen takia voimmekin tunnistaa ystävämme ihmisjoukosta pelkän olemuksen tai kävelyn perusteella. Eikä tarvita paljoakaan elekielen vaihtelua tunnistakseen läheisestä ihmisestä, onko hän esimerkiksi vihainen: hänen askeleensa saattaa silloin olla terävämpi ja määrätietoisempi.

Eleiden ohella huomioon tulisi myös ottaa *line of action* eli toiminnan suunta. Se tarkoittaa hahmon asennon ilmaisemista selvemmin toiminnan mukaisesti. Sen avulla saavutetaan voimakkaampia eleitä, joilla voidaan korostaa tapahtuvaa tunnetilaa. Kuviossa 7 viitataan, että pelkkä suora kulma jättää hahmon siluetin tylsäksi ja jäykäksi.



Kuvio 7. Toiminnan suunta tukee hahmon eleitä (Sherm Cohen, 2018).

Koska ihmisillä on kehittyneempi näkö- kuin kuuloaisti, tunteen ilmaisu hahmon eleiden ja ilmeiden avulla on lopulta tärkeämpää kuin dialogin kertoma keskustelu. Jos ajattelee, että sanat ovat kohtausten kaikista tärkein elementti, yrittää usein pukea animaation sopimaan näihin sanoihin ja tämä ilmenee silloin helposti ylinäyttelyllä. Näyttelyn ei tarvitse olla suurielisiä ollakseen merkittävää! (Hooks 2017, 31).

Gestureen tutustuttuani olen pyrkinyt ottamaan sen huomioon jokaisessa piirroksessani. Olen huomannut, miten paljon se on itseäni auttanut tuomaan kuvaan enemmän eloa. Elävän mallin piirtäminen on ollut loistava tapa harjoitella anatomian lisäksi eleiden piirtämistä. Kuviossa 8 omia anatomia-, sekä eleharjoituksia.

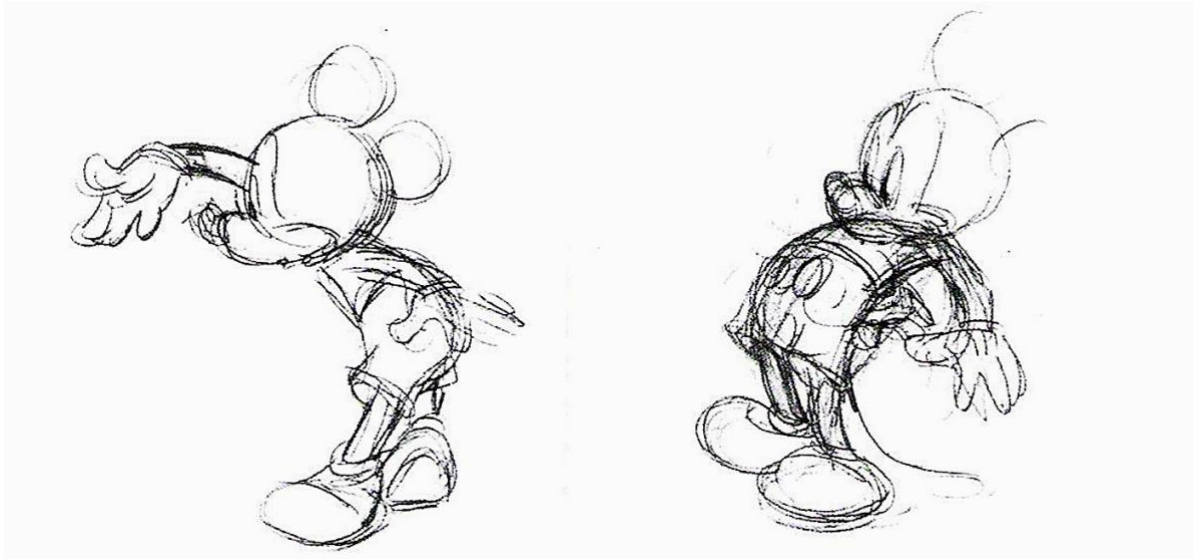


Kuvio 8. Omia gesture-piirrustuksia elävän mallin tunnilta.

5.2 Toiminnan sommittelu

Sommittelu eli *staging* tarkoittaa idean esittämistä tavalla, jolla se ei jää lainkaan epäselväksi. Sommittelu ei liity itsessään pelkästään animaatiohahmon tunteen ilmaisuun, vaan se kattaa monta muutakin osa-aluetta sen ympäriltä. Toiminnan on aina oltava ymmärrettävä, ja luonteen on tultava esiin niin, että sen tunnistaa. Ilmeet tulee nähdä selvästi, ja tunnelman on oltava niin selkeä, että se koskettaa yleisöä. Sommitteluun vaikuttaa paljon myös se, miten kohtaus on kuvattu: onko esimerkiksi käytetty pitkää otosta, vai useaa lyhyttä leikkausta. (Thomas & Johnston 1981, 53–56.)

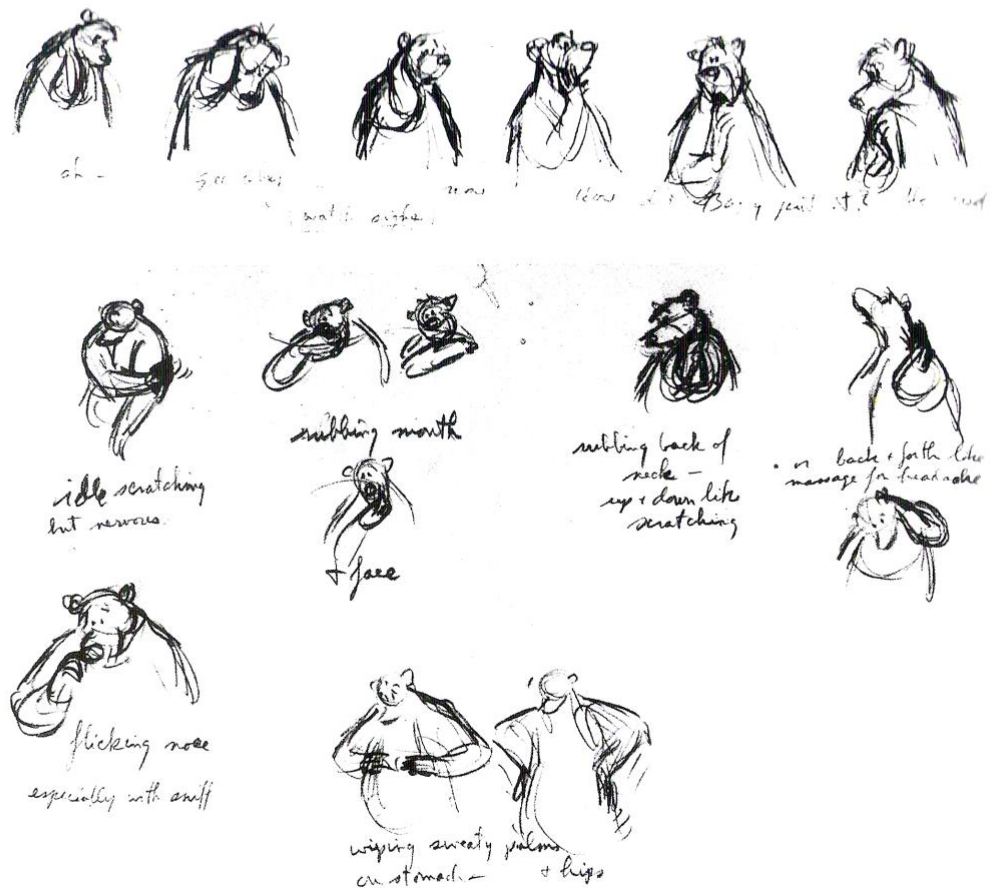
Luotaessa sommitelmaa toiminnalle tärkeintä on huomioida, että vain yksi toiminta tapahtuu kerrallaan. Katsoja turhautuu, jos ei pysty seuraamaan selvästi, mitä kuvassa tapahtuu. Jokaisen kohtauksen on oltava tarpeeksi yksinkertainen ja selvä, jotta idea ei jää epäselväksi. Kuviossa 9 Mikki Hiiren asennot ovat todella selvät ja ne toimivat myös siluettina. Siluetin tehokkuuden voi tarkistaa värjäämällä koko hahmon yhdellä värillä, usein mustalla. Hyvästä siluetista näkyy selvästi hahmon toiminta, ja hahmo esiintyy siinä myös tunnistettavana. Jos siluetti ei toimi, voi ajatella, että hahmon asentokaan ei silloin toimi.



Kuvio 9. Mikki Hiirelle on piirretty esimerkilliset asennot toiminnan selkeyden kannalta. Huomioon on myös otettu line of action (Thomas & Johnston 1981, 56).

Yksi suurimmista haasteista animaatioissa on luoda hahmojen välisiä suhteita, jotka kuljettavat koko elokuvan läpi ja saa yleisön uskomaan näihin hahmoihin ja heidän suhteisiinsa. Jos animoi kahta hahmoa samanaikaisesti, se voi tuoda jopa tietynlaisen helpotuksen kohtaukseen näiden hahmojen välisellä jännitteellä. Tilanne tuo esiin asenteita ja ajaa hahmot toimintaan joka paljastaa näiden toimintatavat selvemmin. (Thomas & Johnston 1981, 401.)

Thomas ja Johnston (1981, 411) kirjoittavat kohtauksesta Disneyn Viidakkokirjassa (The jungle book, Disney 1967), jossa karhu Baloon on tarkoitus kertoa ihmispoika Mowglille, kuinka hänen tulisi palata takaisin ihmiskylään. Kohtauksessa oli saatava näkyviin tunne, jossa näiden kahden ystävyyttä testattaisiin uudella tavalla. Kirjoittajat kertovat, kuinka animaattori oli lähestynyt kohtausta kirjoittamalla ensin ylös hahmon tunteet tilanteesta. Miten hahmo käyttäytyisi ja miten tulisi tulkita hermostuneisuutta tai hahmolle hieman epätavallista käytöstä, joka oli vallitseva elementti kohtauksessa. Kuviossa 10 on animaattorin varhaisia luonnoksia ja kohtauksen analysointia kuvien avulla. Joskus on varsin helppoa kadota kohtaukseen, jos päämäärä on jäänyt epäselväksi. On siis hyvä keino selvittää tämä kirjoittamalla tai luonnostelemalla ensin tapahtumat paperille ja jäsentelemällä ne sitä kautta omassa päässään. *The illusion of life* -termi on vasta alku sille, mistä vahva roolisuoritus alkaa, ei sille, mihin se päättyy (Hooks 2017, 15).



Kuvio 10. Animaattorin luonnoksia tämän yrittäessä löytää hahmolle oikeanlaisen tunteen ja toiminnan (Thomas & Johnston 1981, 412).

Kohtauksissa on aina huomioitava, mikä on useamman hahmon välinen suhde toisiinsa. Mikäli hahmot eivät ole aiemmin tavanneet, heillä ei ole keskenään vielä mitään suhdetta. Kaiken, mitä hahmot tekevät, tulee aina myös olla emotionaalisesti oikeutettua. Kohtauksessa on siis tultava esille, miten hahmot tuntevat toisiaan kohtaan ja miten he toimivat näiden tunteiden puitteissa. (Hooks 2009, 23–26.)

5.3 Liioittelu

Liioittelu on keino korostaa tapahtuvaa toimintaa. Korostus on animaatiossa yleinen keino, sillä mikäli hahmot piirretään esimerkiksi suoraan pohjalla käytetystä ihmismallista, jälki on usein mekaaninen. Siksi piirrosanimaatiossa onkin suosituttu luoda epärealistisiäkin hahmoja ja liioiteltuja liikkeitä tai ilmeitä. Animaatiolle luotu tyyli

kuitenkin määrittää sen, kuinka paljon liioittelua hahmolla voi tapahtua. Liioittelulla on helppo tapa korostaa hahmon erilaisia piirteitä.

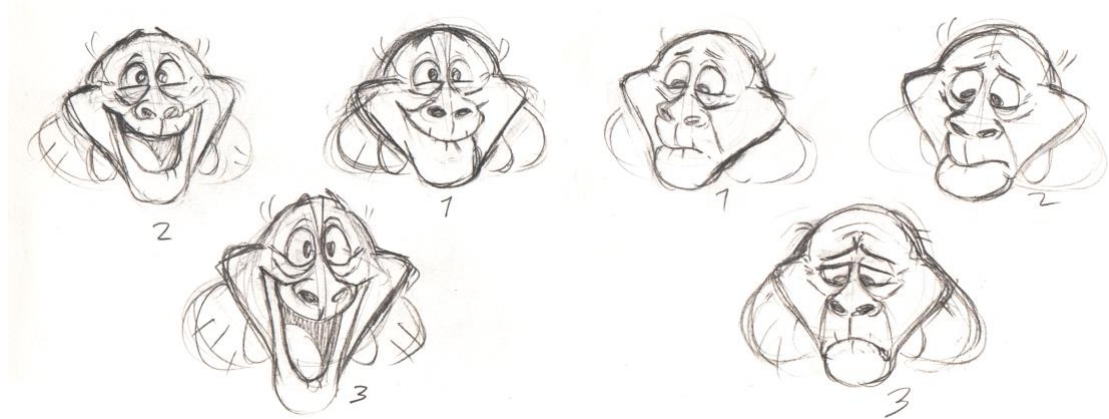
Liioittelun tarkoituksena ei ole luoda ylinäyteltyjä kohtauksia, vaan tietää, milloin liioittelu on tarpeen, ja korostaa sillä hahmon ilmaisua ja tunnetilaa. Jotta sommitelma ei jäisi katsojalle epäselväksi ja kohtaus toimisi paremmin, vaatii se toisinaan asioiden liioittelua. Vaikka piirrosanimaatiossa tavoiteltaisiin realismia, on sen aina oltava vain karikatyyri realismista. (Thomas & Johnston 1981, 65–66) Myös Stanchfield (2009, 164) puhuu kirjassaan, kuinka tarkoitus ei ole vain piirtää mitä näemme, vaan jopa työntää sitä äärimmilleen, karrikoida. Kun tavoitellaan tiettyä asentoa eli *posea*, on huomioitava hahmon luonne ja liioiteltava sitä sen mukaisissa rajoissa. Tarkoittaen, että hahmo pysyy tunnistettavana ja lojaalina omille aatteilleen.



Kuvio 11. Esimerkkejä joissa toimintaa on liioiteltu (Griz and Norm, 2018).

Lähdin kokeilemaan, miltä liioittelu näyttäisi Eila-hahmolla. (katso kuvio 12) Käytin tunteina iloa ja surua. Piirsin kolme eritasoista ilmettä, jotka kaikki pyrkivät ilmaisemaan samaa tunnetta. Yritin luoda ensimmäisellä ilmeellä mahdollisimman yksinkertaisen

tavan ilmaista haluttu tunne. Toiseen ilmeeseen halusin tuoda lisää jotain tunteelle ominaista, jotta se olisi vahvempi kuin edellinen kuva. Kolmannessa kuvassa liioittelin voimakkaasti tunnetta.



Kuvio 12. Luonnoksia Eilan tunteista ilo ja suru, kolmessa eri asteessa.

Piirtäessäni ensimmäistä iloista ilmettä minulla oli vaikeuksia saavuttaa vähäisin keinoin iloa ilmentävää kuvaa. Iloisten ilmeiden nro 2 ja nro 3 väliin tulisi mielestäni välimuoto, joka ilmaisisi parhaiten Eilan iloista ilmettä. Tällä hetkellä ilme nro 3 on hieman liian liioiteltu, mutta toimii mielestäni hyvin esimerkkinä.

Surullisia ilmeitä luodessani ensimmäinen, eli vähäeleisin ilme, oli myös hankalin. Ensimmäinen kuva näyttää mielestäni hieman jopa järkyttyneeltä, joten yritin lisätä surun liioittelua jokaisen ilmeen välillä laskemalla kulmakarvoja sekä suupieliä. Mielestäni se toimii ja ilme nro 3 on onnistunein.

5.4 Ilmeet

Jotta hahmo vaikuttaisi elävältä olennotta, tulisi sen ilmeistä ja eleistä heijastua itsenäinen ajattelu. Sen saavuttamiseksi on ymmärrettävä, että ajattelun näkyminen animaatiossa vaatii hahmolla muutoksen ilmeessä. (Katso kuvio 13) Tämä on keino, jonka avulla tulisi katsojalle käydä selväksi, että hahmo on keksinyt jotain ja on seuraavaksi toiminnallaan toteuttamassa tätä ajatusta. Tavoitteena tulisi aina luoda selkein keino esittää jokin ilme. Jos tavoittelee turhan monimutkaista ilmettä, päättyy usein vain epämääräiseen näyttelyyn. Kun taas samalla liian yksinkertainen ilme saattaa

jättää näyttelysuorituksen vajaaksi. Parasta olisi löytää ilme, joka antaa tilaa karikatyyrille. (Thomas & Johnston 1981, 442–443.)



Kuvio 13. Eilan ensimmäinen ja viimeinen key pose.

Tunne aiheuttaa siis hahmossa reaktion, joka näkyy ilmeenä ja se muuttumisena. Koska katsojalla on tarve olla perillä tapahtumista, tarvitsee hän aikaa sisäistää tapahtuneen. Tämän takia on tärkeää osata antaa aikaa toiminnalle.

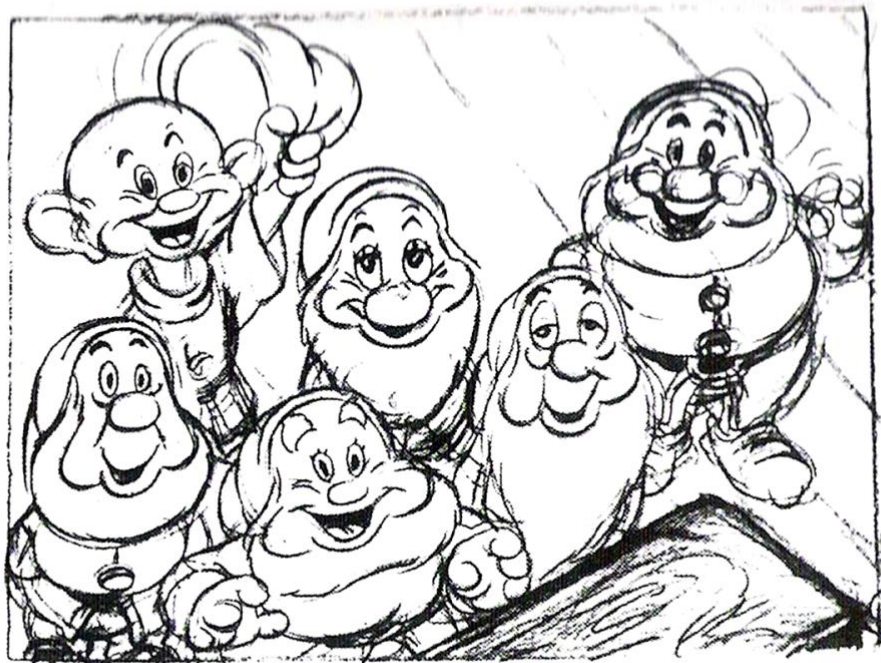
Ilmeen ja dialogin, samoin kuin myös ilmeen ja luonteen, on aina tuettava toisiaan. Ihminen lukee nopeammin elettä kuin sanoja, mutta näiden elementtien on silti aina tuettava toisiaan, sillä näiden keskinäinen ristiriita on häiritsevää piirre animaatioissa. (Thomas & Johnston 1981, 443–444)

Hahmon ilmeen tulee näkyä sekä kasvoilta että koko vartalolta. Kuvan rajausta vaikuttaa siihen, mitkä osat vartalosta on otettava huomioon, mutta yksinkertaisesti: mitä enemmän hahmosta näkyy, sen kaiken on heijastettava sitä, mitä hahmo tuntee. Ilme jää täysin mitättömäksi, jos muu vartalo heiluu miten sattuu, eikä ole tarinassa mukana. (Thomas & Johnston 1981, 443–444.) Animaattorin tulee muistaa, että työskentelee koko figuurin eikä vain yksittäisen elementin kanssa (Thomas & Johnston 1981, 450, 453). Onnistuneessa kohtauksessa animaattori onkin osannut ottaa huomioon hahmon persoonallisuuden ja sen kautta luoda oikean ilmeen tai eleen. Tärkeintä on huomioida aina kokonaisuus ja sen perusteella rakentaa kohtaus, joka luo tunteen elävästä ja ajattelevasta olennot. (Thomas & Johnston 1981, 459.)

5.4.1 Kasvot

Ihmishahmon kasvoista on helpompi saada ilmeikäs eläinhahmoihin nähden. Ihmisellä on animaattorin onneksi kaikki kasvojen elementit lähellä toisiaan, minkä avulla ilmeestä voidaan saada selkeämpi. Kun ilme on iloinen, poskipääät työntävät alaluomea ylemmäs, joka tuo myös silmiin uuden ilmeen. Ilmeitä animoitaessa, onkin muistettava, että yksi muutos usein vaikuttaa johonkin toiseen elementtiin ja saa siinäkin aikaan muutoksen. Kasvoja tulisikin miettiä kokonaisena yksikkönä, jossa kaikki erilliset osat, kuten silmät ja suu, toimivat yhteydessä keskenään. Usein tämän takia eläinhahmoille on luotu ihmismäisiä piirteitä. Joillain eläimillä nimittäin suu saattaa olla hyvin kaukana silmistä, mikä hankaloittaa kasvojen animointia yksikkönä. (Thomas & Johnston 1981, 451–453.)

Animoitaessa kasvoja, kuten muitakin kehon osia, on muistettava luoda myös painon tuntua. Leijuvat liikkeet luovat epäuskottavuutta (Thomas & Johnston 1981, 451–453). Kasvoissa, kuten muussakin vartalon osissa, animaatiohahmolle kannattaa lisätä litistyvää – *squash* – ja venyvää – *stretch* – liikettä. Näiden avulla voidaan tehostaa hahmon uskottavaa tunneilmaisua.

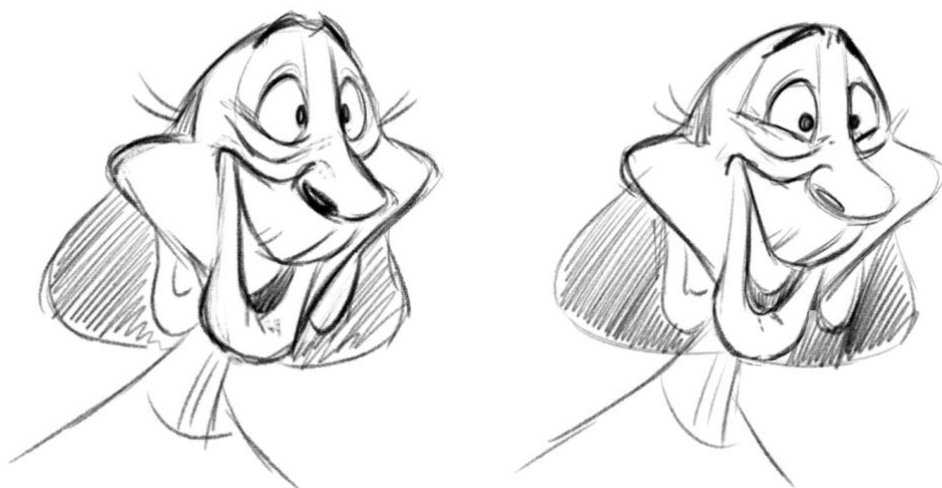


Kuvio 14. Kääpiöiden katseet tuntuvat leijailevilta (Thomas & Johnston 1981, 446).

Ihmisen silmät ovat todella ilmeikkäät, ja meidän on helppo kommunikoida keskenämme niiden avulla. Silmät ovat kuin näkyvä osa aivoista ja niillä on suora yhteys toisiinsa (Williams 2001, 325-326). Siksi hahmon kasvot ovat kuin ikkuna sen toiveisiin ja ajatuksiin. Hahmot ja heidän tunteensa saavat tarinan elämään (Hahn 2008, 90.) Silmät ovatkin usein ensimmäinen asia, minkä katsoja huomioi, ja sen takia niiden luomiseen on kiinnitettävä paljon huomiota. Animaattorin on otettava silmät huomioon ensimmäisenä, kun hahmon ajatus vaihtuu ja toiminta muuttuu. Mikäli hahmon silmät pysyvät muuttumattomina kohtausten läpi, tulee hahmosta eloton. Kuviossa 14 kääpiöiden (Snow white and the seven dwarfs, Disney 1937) katse tuntuu epäuskottavalta ja lamaantuneelta. Silmän räpäytys on helppo keino, jolla hahmoon voi tuoda eloa. Räpäytys on myös keino muuttaa katselusuuntaa. Se merkitsee samalla huomion siirtymistä toisaalle, antaen animaattorille mahdollisuuden tehdä ilmeestä vahvemman. (Thomas & Johnston 1981, 444–450)

5.4.2 Omat kokeilut ja havainnot

Tein Eila hahmollani muutamia harjoituksia animaation sekä luonnospiirrosten kautta. Tarkoitukseni oli harjoitella opinnäytetyöni toteuttamista varten opittuja asioita. Piirsin Eilasta ensin luonnoskuvia, joissa harjoittelin hänelle sopivia ilmeitä. (Kuvio 12) Huomasin, että Eila muuttui matkan varrella, varsinkin kun aloitin animoinnin. Tuntuu, että animoidessa käsi hakee helposti piirrettäviä muotoja. Tämän vuoksi Eila muokkaantui hieman animaatioon luontevamman tuntuiseksi.



Kuvio 15. Tein Eilalle animaatiotestin, jossa tavoittelin ajatuksen vaihtumista ilmeen muutoksella. Animaatiossa Eila unohtaa mitä hänen oli tarkoitus sanoa.

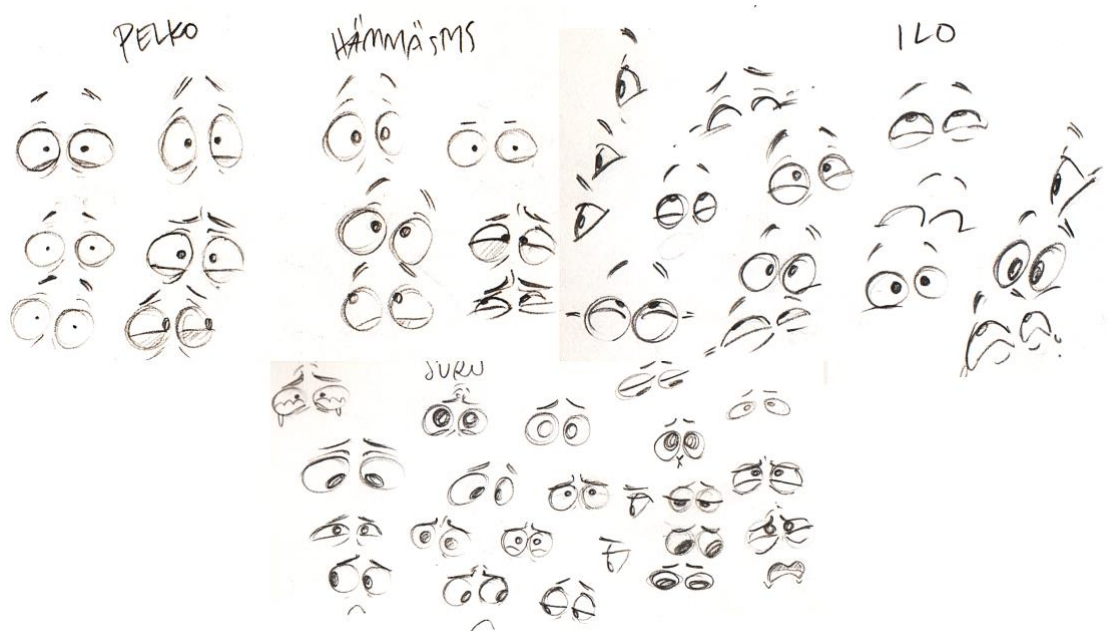
Animaation kautta harjoittelin Eilalla ilmeen muutosta eli ajatuksen vaihtumista. Yritin ilmeeseen saada muutosta ensin pienellä vivahteella, joka heijastaa ajatuksen vaihtumista, tai tässä tapauksessa katkeamista. Katso kuvio 15. Jätin animaation vain muutamaa kuvaan, mutta tein kuitenkin muutoksen kannalta merkittävimmät *key framet*. Jälkeenpäin tuntuu, että ilmeen toiseksi muuttumiselle olisi voinut antaa hieman enemmän aikaa. Myös kahden ensimmäisen kuvan välille olisi voinut luoda hieman isomman muutoksen. Luulen, että joku joka näkee animaation ensimmäistä kertaa, ei ehkä heti ymmärrä mistä on kyse.

Tein myös toisen animaation, jossa harjoittelin elekielen ilmaisua. Kuviossa 16 muutama key pose animaatiosta. Tässä testissä halusin ottaa huomioon Eilalle luomani piirteen jäykistä jaloista. Animaatiossa Eila nousee ylös tuolilta mutta koska hänen jalkansa eivät tahdo toimia ihan yhtä nopeasti kuin mummo muuten, hän meinaa kompastua. Tahdoin näyttää Eilan kautta, kuinka hän olisi kaatumisesta ensin hieman pelästynyt, mutta jälkeenpäin ärsyyntynyt.



Kuvio 16. animaatiotesti, jossa animoin Eilalle eleitä ja asentoja.

En ole aiemmin animoinut vanhaa ihmishahmoa. Eilan olemus on kuitenkin hyvin sarjakuvamainen, joka salliikin liikkeessä oikaisua verraten realistisen 81-vuotiaan ihmisen animoimiseen. Tämä harjoitus oli myös todella mielekäs, mutta vaativa. Olisin jostain asennoista voinut tehdä vielä selkeämpiä. Tarkoitukseni oli myös animoida polviin pientä tutinaa animaation loppupuolella, mutta ajanpuutteen vuoksi jätin sen pois. En myöskään käyttänyt pohjalla mallia, minkä takia jäin jälkeensä miettimään, olisiko kyseinen liike edes jalkojen kautta mahdollista. Jotta saisi uskottavan toiminnan, tulisi se olla tunnistettava. Lopun asentoon, jossa Eila on kyykyssä, olisin voinut lisätä horjuntaa ja tasapainon hakemista.



Kuvio 17. Omia kokeilujani ilmeen tunnistettavuudesta silmien avulla.

Halusin myös työni alkuvaiheilla kokeilla, kuinka pelkkien silmien kautta voisi ilmaista tunnetilaa. Kuviossa 17 kokeiluja silmien ilmeistä. Pystyykö kulmakarvojen asennolla sekä silmien muodoilla viestimään, mitä hahmolla on mielessä? Havaitsin, että melkein pä jokaisen tunteen pystyy piirtämään pelkillä pyöreillä silmänmuodoilla. Kulmakarvojen asennolla sai kuitenkin aikaan merkittävän muutoksen eri tunteiden välillä. Kokeiluni perusteella hämmästyksen ja pelon saattaa sekoittaa keskenään, mikäli piirtää pelkät silmät sekä kulmakarvat. Havaitsin, että pienentämällä pupillia pelokkaksiin

silmiin tuli niihin intensiivisempi vaikutelma, mikä viestii mielestäni enemmän pelosta. Kuitenkin pelkoa ja hämmästyä kuvailtaessa pyöreä silmän muoto ilmaisee eniten halutun tunteen. Iloiset silmät ovat tunnistettavimmillaan, kun tuo esiin kevyen siristuksen tai nostaa alaluomia. Ilme toimii myös, vaikka pupilli olisi isompi. Isommalla pupillilla silmät tuntuvat fokusoituneilta katsomaansa. Surullisiin silmiin sai toimivimman tunteen, kun kulmat olivat hieman kurtussa ja silmäluomi puolitangossa. Tämä tosin saattaa antaa vaikutelman myös väsyneistä silmistä. Inhotus ja halveksunta toimivat mielestäni samankaltaisilla elementeillä. Molemmissa kulmakarvojen avulla saadaan aikaan vahvin tapa esittää tunne. Halveksunnassa parhaiten toimi jos silmät katsoivat kulmien alta.

6 Näytteleminen

Animaatio rinnastetaan usein näyttelemiseen. Joskus ajatellaan, että osataksaan luoda hyvä roolisuoritus tulee osata myös jollain tapaa näytellä tämä. Se ei kuitenkaan pidä paikkaansa. Omat ajatukseni nojautuivat myös aiemmin tähän suuntaan, kunnes perehdyin aiheeseen. Animaattorin ei tarvitse olla näyttelijä ollakseen taitava animaattori, hänen tulee kuitenkin ymmärtää jotain näyttelemisestä. Animaattori onkin ikään kuin hahmon ohjaaja ja käskee, miten tämän tulee näytellä. Tärkeää onkin pystyä luomaan animaatiohahmolle uskottavaa käyttäytymistä, mikäli pyritään herättämään tunne katsojassa. Yhtä lailla kuin näyttelijän, on myös animaattorin saatava yleisö uskomaan siihen, mitä hahmo tuntee tai käy läpi.

Animaattorin ja näyttelijän tapa lähestyä hahmoa eroaa huomattavasti toisistaan. Näyttelijät lähestyvät hahmoaan ulkoa sisälle, kun taas animaattorit päinvastoin ottaen huomioon eleen, ilmeet, painopisteen yms. (Hooks 2017, 53). Näyttelijät työskentelevät aina tässä hetkessä, kun taas animaattoreille työskentely on illuusio nykyhetkestä. (Hooks 2017, 3).

Walt Stanchfield havainnoi samaa asiaa. Kyky animoida on kuin näyttelemistä paperilla, tarkoittamatta kuitenkaan, että animaattorin tulisi osata näytellä, vaan että hänen on havainnoitava tarinankerronnan vaatimia asentoja sekä eleitä, jotka kuvaavat erilaisia mielialoja ja tunteita. Hooks (2017, 42) vastaa juuri tähän lainaukseen muistuttamalla, että näyttely ja animointi ovat keskenään silti hyvin erilaiset taiteenlajit. Animaattorin tulee ottaa työssään huomioon hahmon eleet, jonka kautta fyysinen liike tapahtuu.

Yhteistä näyttelijöille sekä animaattoreille kuitenkin on, että hyvä roolisuoritus sisältää aina tunteen sekä sen näyttämisen (Hooks 2017, 5–53).

Hooks (2017, 8–9) painottaa monta kertaa kirjassaan, että *ajattelu johtaa päätökseen ja tunne johtaa toimintaan*. Tarkoittaen, että kokiessaan tunteen, sillä on tapana johtaa jonkinlaiseen toimintaan. On myös mahdollista tunkea mitään tunnetta ilman ajattelua. Jokainen ihminen kuitenkin toimii tunteessa eri tavoin, ja tämä johtuu jokaisen omista henkilökohtaisista arvoista. Se mitä olemme kokeneet ja mitä meille on tapahtunut, määrittää meidän tämänhetkiset arvomme elämässä. Thomas ja Johnston (1981, 93) tiivistävät kirjassaan saman kolmeen elementtiin jotka ovat: tunnetila, luonne ja asenne. Nämä kolme ovat toimintaan ajavat tekijät.

Seuraavaksi tulisi tietää mikä on hahmon päämäärä ja mikä on toiminta, jonka se suorittaa päästäkseen päämääräänsä. Ja jotta kohtaaminen vielä olisi teatraalinen, on siinä oltava jokin este tai konflikti. *Objective, action, obstacle = scene!* Hahmolla voi toki olla useampikin konflikti, mutta aina kuitenkin vähintään yksi. Jos ei ole konfliktia, ei ole kohtausta. (Hooks, 2017, 16–17). Movshovitz (2016, 17) lisää kirjassaan havainnon: vahvat tunteet ovat polttoainetta konfliktille. Tarkoittaen, että hahmo, jolla on vahvoja tunteita tai mielipiteitä, vahvistaa kohtaamisen draamaa-arvoa.



Kuvio 18. Suru tuntee empatiaa Bing Bongia kohtaan (Pixar, 2015).

Roolisuoritus nojaa myös paljon reaktioon. Tietyn toiminnan on tapahduttava, kunnes tapahtuu jotain joka aiheuttaa uuden toiminnan. Hahmo siis tavoittelee päämäärää, kunnes saavuttaa tämän päämäärän tai kunnes jokin uusi toiminta ottaa tämän paikan. Tätä voi tapahtua kohtauksessa useammankin kerran. Kohtaus voi esimerkiksi vaatia, että saavuttaakseen tavoitteensa hahmo joutuu tekemään sarjan erilaisia toimintoja, taustalla ollessa edelleen sama päämäärä. (Hooks 2017, 18–20.)

Empatian avulla pystymme lukemaan toistemme arvoja ja tätä kautta arvioimaan, kuinka esimerkiksi lähestyä toista ihmistä. (Hooks 2009, 14, 28.) *Mielen ilmeet* -nimisellä sivustolla on puettu empatia ja sympatia hyvin suomenkielisiksi sanoiksi: ”Empatia on kyky asettua toisen ihmisen asemaan ja ymmärtää häntä”, kun taas ”sympatia tarkoittaa toisen kanssa samaa mieltä olemista ja arvojen jakamista” (Mielen ilmeet 2016). Katso. kuvio 18. On kuitenkin tärkeä tunnistaa empatian ja sympatian erot, liika sympatia nimittäin etäännyttää katsojan hahmosta (Hooks 2009, 13).

7 Yhteenveto

Olen miettinyt opinnäytetyöni aihetta jo useasti aiempina vuosina. Se on muuttunut ja rajautunut ajan myötä paljon. Siihen on vaikuttanut vahvasti ymmärrys omasta osaamisesta ja kyvystä hallita kokonaisuuksia. Olen kuitenkin aina tuntenut vetoa persoonallisten hahmojen luomiseen, aina hahmosuunnittelusta itse animointiin. Työni aihe on avannut minulle uudenlaisia ovia hahmoanimaation suhteen, kuten esimerkiksi roolisuorituksen huomioon ottamisen. Asioita, joita olen pitänyt itsestään selvinä, kuitenkin tutustumatta niihin sen enempää. Mitä enemmän aiheesta luin, sitä enemmän huomasin minulla olevan todella vähän aiempaa tietoa ja osaamista.

Tavoitteeni oli kehittää omaa osaamistani animaattorina, ja tuntuu, että onnistuinkin siinä. Sain tärkeää tietoa eri elementeistä, joiden avulla luodaan parempaa tunneilmaisua animaatiohahmolle. Tein opinnäytetyöni ohella myös työtä, jossa animoin jatkuvasti. Töissä huomasin kiinnostavani enemmän huomiota asioihin, jotka paransivat hahmon roolisuoritusta. On inspiroivaa huomata kehittyvänsä! Olen iloinen, kuinka hyvin suoriuduin Eilan animaatioista. Myös havainnot, joita niistä tein, olivat todella kehittäviä.

Työni aihe on inspiroinut minua monella osa-alueella ja olen kokenut jälleen suurta intohimoa valitsemaani alaa kohtaan. On myös paljon osa-alueita, joita kohtaan oma kiinnostukseni heräsi, kuten tarinankerronnalliset elementit. Aloitin myös omasta opinnäyteaiheestani innostuneena lukemaan ihmisen historiasta sekä käymään elävän mallin tunneilla 'Drawn to life' -kirjan innoittamana.

Mielestäni animaatioala on Suomessa vasta hyvin nuori. Meillä ei ole tarjolla samanlaista opetusta mitä esimerkiksi Walt Stanchfield tarjosi aikanaan Disneyn animaattoreille. Tuntuukin, että jos haluaa tulla hyväksi (2D-) animaattoriksi, on oltava oma-aloitteinen tavoitteen suhteen. Suomenkielistä kirjallisuutta on todella vähän, mutta onneksi kaikki tarpeellinen, ja enemmänkin, löytyy englanniksi.

Suosittelen, että kaikki animaatiosta kiinnostuneet hakeutuisivat vähintään seuraavien kirjojen ääreen: The illusion of life, Drawn to life vol. 1 & 2, Acting for animators ja The animator's survival kit. Jokaista näistä kirjoista voisi omalla tavallaan kutsua animaation raamatuksi, ja toivoisin näistä kirjoista puhuttavan enemmän kouluissa.

Lähteet

BBC 2014. All human behaviour can be reduced to four basic emotions <<http://www.bbc.com/news/uk-scotland-glasgow-west-26019586>> (Luettu 14.3.2018)

Creative Bloq 2017. 20 top character design tips <<https://www.creativebloq.com/character-design/tips-5132643>> (Luettu 28.2.2018)

Gottschall, Jonathan 2014. The storytelling animal <<https://www.youtube.com/watch?v=Vhd0XdedLpY>> (Luettu 15.1.2018)

Hahn, Don 2008. The alchemy of animation. Singapore: Disney Enterprises, Inc.

Harari, Yuval Noah 2011. Sapiens: Ihmisen lyhyt historia. Liettua: ScandBook UAB

Hooks, Ed 2017. Acting for animators 4th edition. United states of America: Routledge

Johnston, Ollie & Thomas Frank 1981. The illusion of life. Italy: Walt Disney Productions

Marder, Lisa 2018. What makes us human <<https://www.thoughtco.com/what-makes-us-human-4150529>> (Luettu 15.1.2018)

Mattesi, Michael 2006. Force: Dynamic life drawing for animators. United states: Focal press

Mielen ilmeet 2016. Empatia ei ole sympatiaa <<https://mielenihmeet.fi/empatia-ei-ole-sympatiaa/>> (Luettu 1.2.2018)

Movshovitz, Dean 2016. Pixar Storytelling: Rules for effective storytelling based on Pixar's greatest films. Poland: Bloop Animation

Stanchfield, Walt 2009. Drawn to life vol. 1. Canada: Focal Press

Williams, Richard 2001. The animator's survival kit. United states: Faber and Faber Limited

Kuvalähteet

- Kuvio 2. Johnston, Ollie & Thomas, Frank 1981. The Illusion of Life. Italy: Walt Disney Productions.
- Kuvio 3. Keane, Glen 2010. Walt Disney Animation Studios 2010: Rapunzel (Tangled) <<http://characterdesignnotes.blogspot.fi/2010/11/disneys-tangled-character-design.html>> (Viitattu: 19.4.2018)
- Kuvio 4. Body, Brendan 2008. Brendan Body's Blog. <<http://brendanbody.blogspot.fi/2008/12/flour-sack-exersize.html>> (Viitattu 17.4.2018)
- Kuvio 5. Griz and Norm 2018. Structure/Gesture: Why Not Both! <<http://grizandnorm.tumblr.com/post/172312609213/tuesday-tips-structuregesture-why-not-both>> (Viitattu 17.4.2018)
- Kuvio 6. Stanchfield, Walt 2009. Drawn to life vol 1. Canada: Focal Press
- Kuvio 7. Cohen, Sherm 2005. Cartoon Snap! <<http://cartoonsnap.blogspot.fi/search?q=line+of+action>> (Viitattu 17.4.2018)
- Kuviot 9–10. Johnston, Ollie & Thomas, Frank 1981. The Illusion of Life. Italy: Walt Disney Productions.
- Kuvio 11. Griz and Norm 2018. Push it! <<http://grizandnorm.tumblr.com/post/82493964139/tuesday-tips-super-week-push-it-clarity-is>> (Viitattu 17.4.2018)
- Kuvio 14. Johnston, Ollie & Thomas, Frank 1981. The Illusion of Life. Italy: Walt Disney Productions.
- Kuvio 18. Walt Disney Pictures, Pixar Animation Studios 2015. Inside Out. <<https://www.youtube.com/watch?v=QT6FdhKriB8>> (Viitattu: 18.4.2018)

Liite 1

Animaatiotiedostot toistaiseksi osoitteissa:

<https://vimeo.com/265547468>

<https://vimeo.com/265547044>

Salasana: EilaAnimaatio